Mächtige Monster

Ein Spiel von
Desnet Amane für 3 - 6
monsterstarke Spieler

König Edgar bewahrt riesige Mengen Gold in seinem Schloss auf.

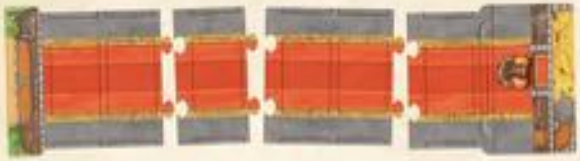
Das lockt die unterschiedlichsten Monster aus der Umgebung an, die alle nur ein Ziel haben: Das Gold des Königs zu erbeuten! Wären da nur nicht die lästigen Wachen, an denen sie vorbei müssen. Schlüpft in die Rolle von **Orks, Untoten, Meereswesen, Dämonen, Insekten und Drachen,** *die zusammenarbeiten müssen, um an die Beute zu kommen. Aber ihr solltet auch nicht zu großzügig beim Teilen sein, denn am Ende siegt nur der Spieler mit dem größten Goldschatz.*

Das reichste Monster gewinnt!

Spielmaterial

- **4 Schlosstableaus**

Vorderseite:



Rückseite:

- **12 Königsplättchen**

Vorderseiten *Rückseite*

- **81 Gold**

40x 1er *24x 2er* *17x 10er*

- **1 Startspielermarker**

- **30 Monsterkarten**

5x Orks *5x Drachen* *5x Insekten*

5x Untote *5x Meereswesen* *5x Dämonen*

- **36 Wächterkarten**

12x 1 Stern *Rückseiten:* *12x 2 Sterne* *12x 3 Sterne*

Vorderseiten

- **1 Spielanleitung**

Spielziel

Jeder Spieler versucht, bei den Diebeszügen das meiste Gold für sich zu erbeuten und möglichst wenig für die Heilung seiner Monster auszugeben. Wer am Ende des Spiels das meiste Gold besitzt, ist der Gewinner des Spiels.

Die Monster- und Wächterkarten

Monster-Stärke

Mit dieser Stärke greift das Monster den Wächter an.

Heilkosten

Diesen Wert muss der Spieler in Gold bezahlen, wenn sein Monster einen Kampf verloren hat.

Illustration

Rückseite mit Monstertyp

Wächter-Stärke

Der Wert gibt die Stärke an, den die Monster aufbringen müssen, um den Wächter zu besiegen.

Beute

Die Monster, die den Wächter besiegt haben, teilen diesen Goldbetrag unter sich auf.

Illustration

Wächter-Level

Es gibt 3 Wächter-Level, die mit einem, zwei oder drei Sternen dargestellt werden.

Stärkewert

Zeigt, in welchem Bereich die Stärke des Wächters liegt.

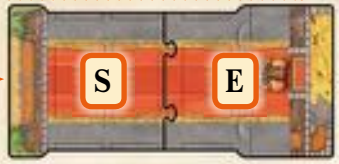
Beutewert

Zeigt, in welchem Bereich der Wert der Beute liegt.

Spielaufbau – Beispiel für 4 Spieler

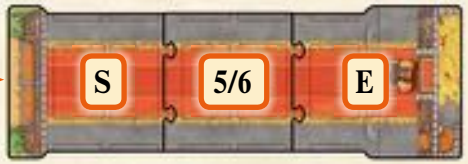
1. **Das Schloss** wird in der **Mitte** des Tisches aus den Schlosstableaus zusammengesetzt:

Für 3 Spieler werden nur das Start (S) und das Ende (E) Tableau (siehe Tableaurückseite) zusammengesetzt.

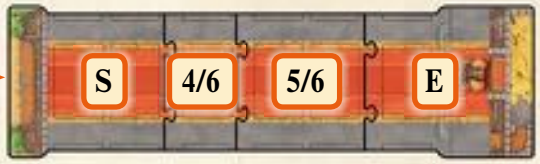


Für 4 Spieler wird zwischen das Start (S) und Ende (E) Tableau noch das 4/6 Tableau gesetzt.

Für 5 Spieler wird zwischen das Start (S) und Ende (E) Tableau noch das 5/6 Tableau gesetzt.



Für 6 Spieler werden alle Schlosstableaus in folgender Reihenfolge benötigt:
Start (S), 4/6, 5/6, Ende (E)



2. **Die Königsplättchen** werden verdeckt gemischt.
Je nach Spieleranzahl werden Königsplättchen gemäß Tabelle gezogen und **als verdeckter Stapel neben den König gelegt:**

Spieleranzahl:	*3*	*4*	*5*	*6*
Plättchen:	*6*	*6*	*5*	*6*

Die übrigen Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Für das Grundspiel sind die Vorderseiten der Plättchen ohne Bedeutung. Sie finden erst in der Variante: „Des Königs neue Regeln“ Verwendung. (Siehe Seite 11 & 12.)

3. **Das Gold** wird nach Werten sortiert und neben dem Spielplan **in der Schatzkammer bereitgelegt.**

4. **Alle Wächterkarten** werden verdeckt **gemischt** und als Stapel neben dem Schloss bereitgelegt.
Anschließend werden nacheinander so viele Karten gezogen, wie Spieler teilnehmen.
Die erste Karte geht auf den ersten Kartenplatz, die zweite auf den zweiten usw.

5. **Jeder Spieler** entscheidet sich für einen Monstertyp und nimmt sich die entsprechenden **5 Monsterkarten sowie 8 Gold** aus der Schatzkammer. Anschließend mischt jeder Spieler seine Monsterkarten, zieht drei und nimmt diese auf die Hand.

Die restlichen beiden Karten legt er verdeckt vor sich ab.

6. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt und erhält den **Startspielermarker.**

Spielablauf

Mächtige Monster wird in mehreren Runden gespielt. Eine Runde gliedert sich in 3 Phasen:

- **1. Monsterkarten spielen**
- **2. Wächter bekämpfen**
- **3. Heilen und Vorbereiten der nächsten Runde**

1. Monsterkarten spielen

Beginnend beim Startspieler legt im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine Monsterkarte aus seiner Hand offen an einen der Anlegeplätze im Schloss. **Beim Platzieren hat der Spieler 2 Möglichkeiten:**

A) Eine Monsterkarte an einen **beliebigen freien Anlegeplatz** im Schloss legen.

Beispiel: Ani legt ihr Monster an einen freien Anlegeplatz.

ODER

B) Eine schon **liegende Monsterkarte** durch eine eigene Monsterkarte mit höherer Stärke **verdrängen.** Die verdrängte Monsterkarte geht zurück auf die Hand des Besitzers und die gespielte Monsterkarte wird an diesen Anlegeplatz gelegt.

Beispiel: Ani verdrängt mit ihrem Stärke 4 Monster Ingas Stärke 2 Monster.

Diese Option kann der Spieler nur dann wählen, wenn die auf der Rückseite der Wächterkarte abgebildete maximale Stärke höher ist als die addierte Stärke der bereits anliegenden Monster.

Hinweis: *Ein Monster mit Stärke 5 kann nicht verdrängt werden.*

Beispiel 1:

Beispiel 2:

Beispiel 1: *Ani könnte eines der Monster verdrängen, da die addierte Stärke (5) der beiden Monsterkarten unter der maximalen Stärke der Wächterkarte (6) liegt.*

Beispiel 2: *Ani kann hier keines der Monster verdrängen, da die Stärke (6) der beiden anliegenden Monster schon der maximalen Stärke der Wächterkarte (6) entspricht.*

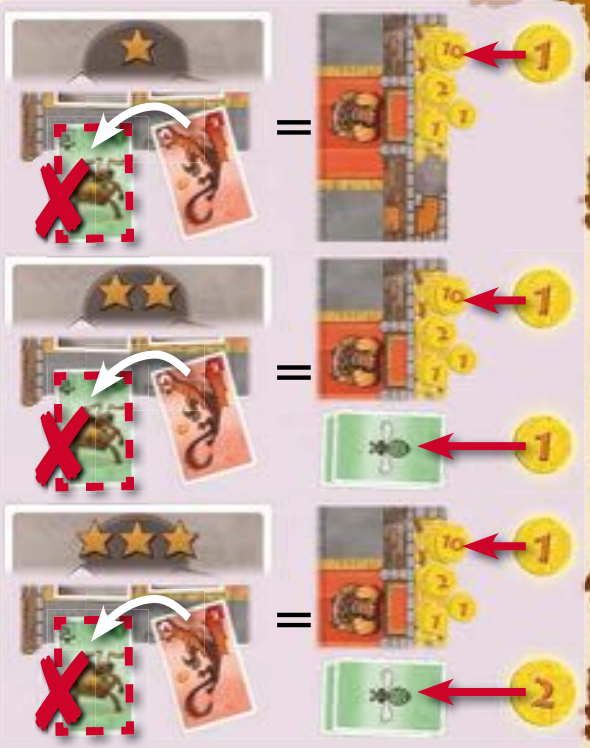
Verdrängt ein Spieler ein Monster, muss er in Abhängigkeit vom Wächter-Level Gold bezahlen:

Wächter-Level 1 – Er zahlt **1 Gold** an die **Schatzkammer.**

Wächter-Level 2 – Er zahlt **1 Gold** an die **Schatzkammer** und **1 Gold** an den **Besitzer** der verdrängten Monsterkarte.

Wächter-Level 3 - Er zahlt **1 Gold** an die **Schatzkammer** und **2 Gold** an den **Besitzer** der verdrängten Monsterkarte.

Es ist auch erlaubt, eine eigene Monsterkarte zu verdrängen. Dann bezahlt der Spieler, unabhängig vom Wächter-Level, 1 Gold an die Schatzkammer. Besitzt der Spieler nicht genügend Gold, kann er kein Monster verdrängen.



Es werden im Uhrzeigersinn solange Monsterkarten gespielt, bis **jeder Spieler genau zwei Monster** im Schloss liegen hat und damit jeder Anlegeplatz besetzt ist. Ist ein Spieler an der Reihe, der schon zwei Monster anliegen hat (nur noch eine Karte auf der Hand), so wird er übersprungen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sobald alle Anlegeplätze belegt sind, beginnt die nächste Phase **2. Wächter bekämpfen.**

Hinweis: *Durch die Möglichkeit des Verdrängens können Spieler Karten wieder zurück auf die Hand bekommen, wodurch es mehr als zwei Durchgänge dauern kann, bis jeder Spieler zwei Monster angelegt hat.*

Beispiel: A) Inga verdrängt mit ihrem Stärke 4 Monster Franks Stärke 2 Monster und zahlt 1 Gold in den Vorrat. B) Dann ist Frank an der Reihe und spielt jetzt sein Stärke 3 Monster. Damit verdrängt er Ingas Stärke 2 Monster und muss 1 Gold in den Vorrat zahlen und zusätzlich 1 Gold an Inga. C) Nun ist Inga an der Reihe und kann niemanden verdrängen. Sie spielt ihr Stärke 2 Monster an die letzte freie Stelle.

2. Wächter bekämpfen

Die erste Wächterkarte (Karte direkt hinter dem Schlosstor) wird aufgedeckt. Jetzt **vergleichen** die Spieler die **addierte Stärke** der beiden anliegenden Monsterkarten mit der **Stärke des Wächters:**

A) Die Stärke der Monster ist gleich oder größer der Stärke des Wächters:

Die Besitzer der Monster nehmen sich **jeweils die Hälfte** der auf der Wächterkarte angegebenen **Beutemenge** in Gold aus der Schatzkammer.

Bei **ungeraden** Beutemengen bleibt nach dem Teilen ein Gold übrig. Dies erhält derjenige Spieler, der das **Monster** mit der **höheren Stärke** gespielt hat.

Haben beide Monster die gleiche Stärke, bekommt keiner das übriggebliebene Gold.

Sind beide Monster vom selben Spieler, erhält er alleine das ganze Gold.

Beispiel: Inga und Frank haben den Stärke 6 Wächter besiegt und teilen sich nun die Beute. Da Franks Monster stärker als Ingas ist, erhält er 6 Gold und sie 5 Gold.

B) Die Stärke der Monster ist kleiner als die Stärke des Wächters:

Die Monster haben gegen den Wächter **verloren und erhalten keine Beute.**

Beispiel: Inga und Frank können den Stärke 9 Wächter nicht besiegen und erhalten keine Beute.

!! *Wichtig: Die Phase* **2. Wächter bekämpfen** *endet hier sofort und es wird keine weitere Wächterkarte mehr aufgedeckt.* ***Es geht weiter mit der Phase*** **3. Heilen und Vorbereiten der nächsten Runde.**

Waren die Monster beim Stärkevergleich **erfolgreich,** wird die **nächste Wächterkarte** in der Reihenfolge **aufgedeckt** und es findet wie oben beschrieben ein neuer Stärkevergleich statt.

Ist der letzte Wächter besiegt, oder hat einer der Wächter die Monster besiegt, endet die Phase **2. Wächter bekämpfen** und es geht weiter mit der Phase **3. Heilen und Vorbereiten der nächsten Runde.**

3. Heilen und Vorbereiten der nächsten Runde

Für den Fall, dass die **Monster** von einem Wächter **besiegt wurden,** müssen die Spieler ihre Monster **heilen.**

Zunächst müssen die **Spieler,** deren **Monster** gegen einen Wächter **verloren haben,** die **Heilkosten** der Monster **bezahlen.**

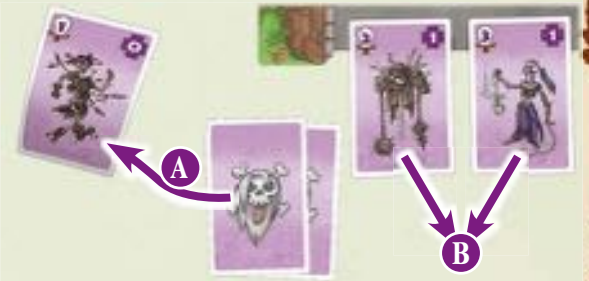
Dann müssen alle **Spieler,** die noch **Monster an nicht aufgedeckten Wächterkarten** liegen haben, die **Heilkosten** dieser Monster **bezahlen.** Das Gold wird in die Schatzkammer gelegt.

Hat ein Spieler kein Gold mehr, braucht er keine Heilkosten zu zahlen.

Beispiel: Inga und Ani haben den dritten Wächter nicht besiegt. Somit ist auch der letzte Kampf automatisch verloren. Nun müssen Inga, Ani und Frank Heilkosten bezahlen. Inga = 1 Gold, Ani = 1 Gold, Frank = 2 Gold. Nur Jenny muss nichts bezahlen.

Anschließend nehmen die Spieler **ihre 2 ungenutzten** und verdeckt vor sich liegenden **Monsterkarten auf die Hand,** sodass sie wieder 3 Handkarten haben.

Die 2 in dieser Runde **gespielten Monsterkarten** legen die Spieler anschließend **verdeckt vor sich ab.**

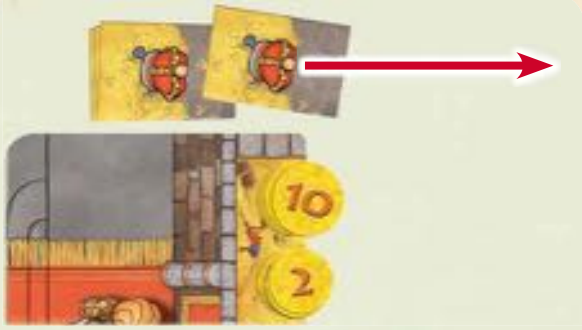


Beispiel: Jenny hat noch das Stärke 1 Monster auf der Hand. Dazu nimmt sie nun die beiden verdeckten Monster (A). Die gerade gespielten Stärke 2 & 3 Monster legt sie verdeckt vor sich ab (B).

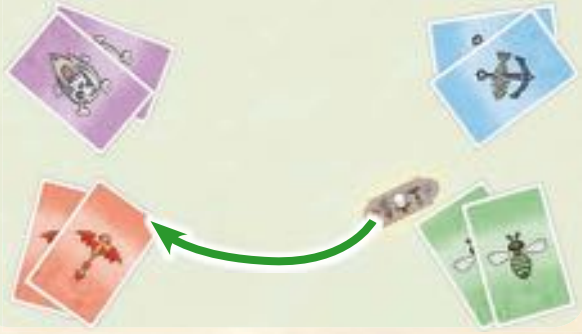
Jetzt werden die Wächterkarten abgeräumt und auf den Ablagestapel gelegt. Nicht aufgedeckte Wächterkarten gehen unbesehen auf den Ablagestapel.

Beginnend beim Schlosstor werden alle Kartenplätze im Schloss mit neuen Wächterkarten vom Nachziehstapel bestückt.

Das **oberste Königsplättchen** wird zurück **in die Schachtel gelegt.**



Der Startspielermarker geht an den **nächsten Spieler** im Uhrzeigersinn.



Spielende

Das Spiel endet, wenn das **letzte Königsplättchen** zurück in die Schachtel gelegt wurde.

Nun zählen die Spieler all ihr Gold zusammen. **Der Spieler mit dem meisten Gold ist der Gewinner.** Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

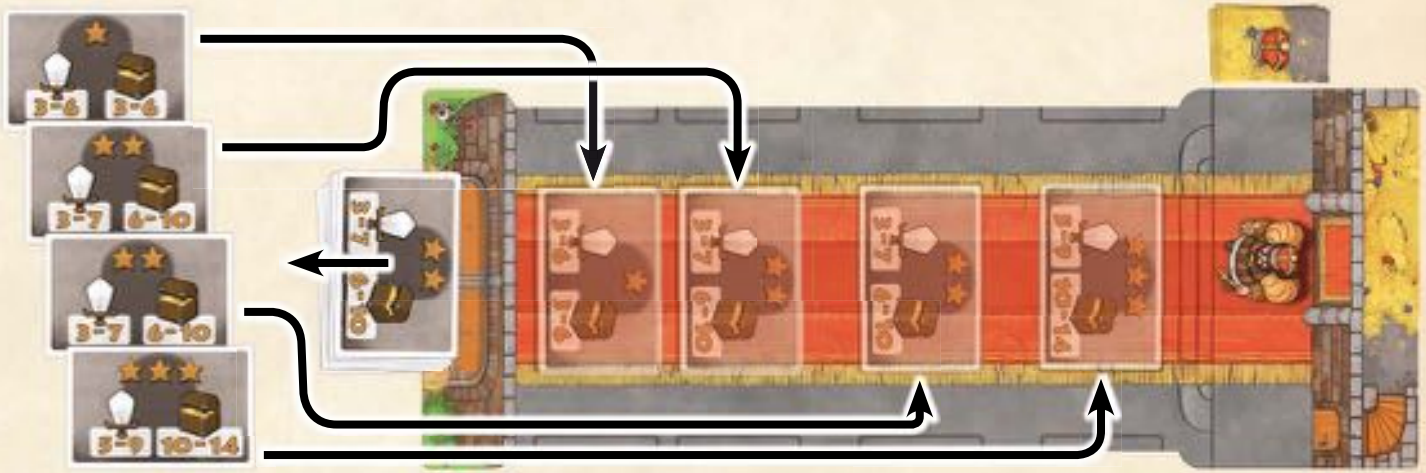
Beispiel: Frank steht zusammen mit Ani auf dem letzten Platz mit je 19 Gold. Jenny ist mit 23 Gold auf dem zweiten Platz. Gewonnen hat Inga mit 32 Gold.

Variante: Wächterkette

Das Auslegen der Wächterkarten beim Spielaufbau und beim Vorbereiten der nächsten Runde wird geändert.

Es werden so viele Wächterkarten gezogen, wie Spieler teilnehmen. Diese werden **nach Wächter-Level (Sterne),** in aufsteigender Reihenfolge sortiert und beginnend beim Schlosstor auf die Kartenplätze **im Schloss gelegt.**

Dadurch ergibt sich eine andere Dynamik beim Kampf gegen die Wächter.



Variante: Des Königs neue Regeln

Bei dieser Variante kommen die Vorderseiten der Königsplättchen zum Einsatz.

Sie bringen **jede Runde kleine Regeländerungen** mit sich, auf die sich die Spieler einstellen müssen.

Alle Regeln des Basisspiels bleiben bis auf folgende Besonderheiten unverändert:

1. Monsterkarten spielen

Bevor die Spieler ihre Monsterkarten spielen, wird das **oberste Königsplättchen umgedreht.** Es zeigt die Regeländerung, die in dieser Runde für alle Spieler gilt.
Siehe „Die Königsplättchen im Detail“ auf Seite 12.

Die Königsplättchen im Detail

Anmerkung: *Ändert sich der Stärkewert der Wächterkarte durch ein Königsplättchen, gilt für das Verdrängen eines Monsters trotzdem der aufgedruckte Stärkewert.*

Es dürfen **keine** Monster mit **Stärke 1** gespielt werden.

Monster mit **Stärke 4 und 5** haben **4 Heilkosten.**

Liegen an einer Wächterkarte **Monster mit gleicher Stärke** an, haben sie **+3 Beute.**

Nachdem alle Monster platziert worden sind, addieren die Spieler die **Stärke jedes Monsterpaares.** Die Wächterkarten, an denen die Monsterpaare mit dem **niedrigsten Ergebnis** anliegen, haben **+3 Beute.**

Zu Beginn der Runde nehmen die Spieler die Monster mit **Stärke 3, 4 und 5 auf die Hand** und legen die Monster mit Stärke 1 und 2 verdeckt vor sich ab.

Diese Runde gibt es **keine Regelbesonderheit.**

Die **erste** Wächterkarte hat **+3 Beute.**

Die **zweite** Wächterkarte hat **+2 Stärke sowie +3 Beute.**

Die **ersten beiden** Wächterkarten haben **-2 Beute.**

Die **letzte** Wächterkarte hat **+10 Beute.**

Die **letzten beiden** Wächterkarten haben **+4 Beute.**

Die **letzte** Wächterkarte hat **-3 Stärke sowie -5 Beute.**

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved